



Trabalho apresentado no 20º CBCENF

Título: GASGAMEMEMORY: DESENVOLVIMENTO DE JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO APRENDIZADO SOBRE A GASOMETRIA

Autores: ACÁSSIO FERREIRA DE HOLANDA (Relator)
JOSÉ RENATO PAULINO DE SALES
MARHLA LAIANE DE BRITO ASSUNÇÃO
MONALIZA RIBEIRO MARIANO

Modalidade: Comunicação coordenada
Área: Cuidado, Tecnologia e Inovação
Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: A gasometria é um exame realizado no sangue para avaliar os distúrbios do equilíbrio ácido-base, da oxigenação pulmonar do sangue arterial e da ventilação alveolar. O enfermeiro deve está capacitado para realizar e compreender esse exame. **OBJETIVO:** Descrever a construção de um jogo educativo sobre a gasometria. **METODOLOGIA:** Trata-se de um estudo de desenvolvimento metodológico para construção de um jogo educativo, elaborado entre os meses de janeiro a abril de 2017, por estudante do curso de enfermagem de um centro universitário de Fortaleza. **RESULTADOS:** O jogo educativo denominado gasgamemory, trata-se de um jogo formado por 24 cartas e instruções que segue os princípios do jogo da memória. Este pode ser jogado individualmente ou até três pessoas. O jogo consiste em cartas com os itens contidos na gasometria (pH, PCO₂, PO₂, HCO₃). Para jogar, as cartas são colocadas viradas para baixo, logo são embaralhadas, retira-se uma carta e depois o participante terá que encontrar a carta correspondente para formar o par que poderá ser um item da gasometria, um valor de referência ou uma nomenclatura. E para isso, é importante que os participantes tenham noção da gasometria e sua interpretação. Dessa forma, o objetivo maior desse jogo é fazer com que o aluno aprenda e memorize os itens, valores e interpretação da gasometria de uma forma simples e lúdica. **CONCLUSÃO:** O gasgamemory poderá ser utilizado a fim de facilitar a compreensão da teoria e prática dos alunos associada à aula ministrada pelo professor em sala. Entretanto, ele por si só, não se caracteriza como instrumento responsável pela qualificação dos alunos. Espera-se com a utilização do jogo maior interesse dos alunos no aprendizado, e um de apoio para prática profissional.